

# 独自コンテンツの創出を起点に 笑顔や感動を提供し、社会課題を解決します

当社は、企業理念のもと、「培ってきた資本」と「持続的な成長基盤」を活用し、事業活動を通じて独自の人気コンテンツ(IP)を創出しています。  
更に、そのIPを様々な分野に展開することで、事業を拡大させています。  
これらの活動を通じて財務・非財務価値、言い換えればゲームによってもたらされる幸せを提供することで、社会課題の解決にも貢献しています。

企業理念  
遊文化を  
クリエイトする  
感性開発企業・  
カプコン

心豊かな生活への欲求

世代や地域間の  
コミュニケーション  
ギャップ

グローバルな経済・  
情報格差

社会課題

産業の新陳代謝

地方産業の低迷

日本の国際的な  
地位の低下

開発投資 **298** 億円 → CFOが語る財務戦略/P43

開発人材 **2,369** 名 → 開発トップが語る開発戦略/P47

保有するIP  
(ミリオンヒットシリーズ) **19** シリーズ → 主な知的資産(IP)/P09

培ってきた資本

事業活動

企画

開発

品質  
管理

販売  
プロモーション

持続的成長の基盤

重要課題① 人材の確保・育成 → 人材育成と開発環境/P49

重要課題② ダイバーシティの推進 → 社会とカプコン/P55

重要課題③ 社会との健全な関係構築 → 社会とカプコン/P55

重要課題④ コーポレート・ガバナンスの充実 → コーポレート・ガバナンス/P63



アミューズメント施設「プラサカブコン」の運営、遊技機の開発・販売、eスポーツ大会の開催などを自社で展開しています。

→ IPの有効活用/P11



### 自社の マルチメディア 展開



eスポーツ



遊技機  
メダルゲーム、  
パチンコ・パチスロ



家庭用ゲーム



PCオンライン



アミューズメント施設  
ショッピングセンター型、  
大型店舗

コンテンツの  
マルチメディア展開  
2022年3月期売上

225  
億円

ゲームのマルチ  
プラットフォーム展開  
2022年3月期売上

875  
億円

人気  
コンテンツ  
の創出  
IP



モバイルコンテンツ



映画  
ハリウッド映画、劇場アニメ、  
CG映画



ダウンロード  
コンテンツ



出版・キャラクターグッズ  
攻略本、イラスト集、  
フィギュア、など



イベント  
コンサート、舞台

### 協業で マルチメディア 展開

自社コンテンツの  
映像作品を展開

3  
件

他社との協業により、オリジナルコンテンツのハリウッド映画化を実現。その他には、アニメ、舞台、イベント、出版など様々な分野に展開しています。

→ IPの有効活用/P11



年間ゲーム販売本数  
3,260万本  
→P02

教育支援活動  
32回  
→P16

シニアツアー  
累計参加者  
2,582名  
→P59

### 非財務の OUTPUT

新卒採用  
163名  
→P39

自治体等への協力  
2件  
→P62

手頃かつ手軽に入手できる  
エンターテインメントを  
世界へ提供

健全なゲーム文化の提供

コミュニケーション  
を活性化

### 社会的価値

ゲーム市場発の  
イノベーション

地方創生に貢献

日本への信頼や  
好意の獲得